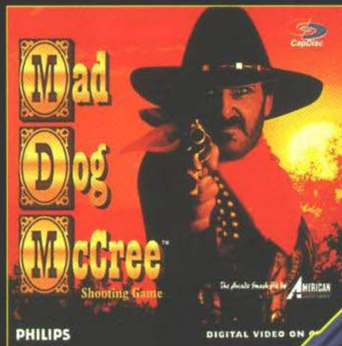
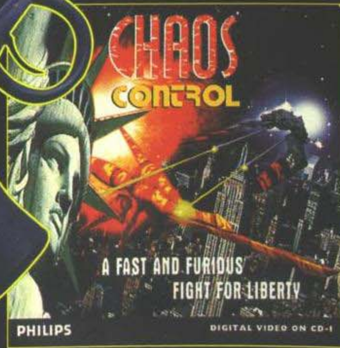








Catalogue No. 810 0278



MAD DOG II
the Lost Gold™





PHILIPS **DIGITAL VIDEO ON CD-I**

MAD DOG'S BACK!

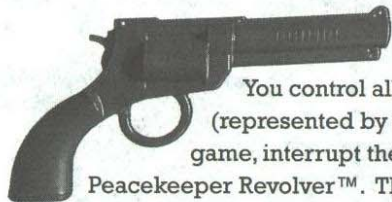
That's right, Stranger, you heard me — Mad Dog McCree is back and he's madder than ever. He's also a might greedy. He's goin' after the Spanish Treasure buried up in Superstition Mountain. We need you to beat him to it and then finish that crazy killer once and for all.

It won't be easy. Mad Dog's bunch is behind every rock and around every bend, looking to kill anyone who gets close to that treasure. And if that's not enough to turn you yellow, the way to the treasure is also crawling with banditos, renegades and desperadoes the likes of which would make sensible men turn tail and run. Why, they'd shoot you just as soon as look at you.

You'll need a guide to get to that treasure before Mad Dog does. And you can pick any one you're partial to traveling with; Buckskin Bonnie, Shooting Beaver or the Professor. Now each one's got a different route; but they know them well. Look out for them and they'll see you through to the gold!

And you'll need more'n a shovel to get that treasure. You'll need to ride hard, draw fast and shoot straight if you're to beat Mad Dog and his murderous bunch. So, Stranger, if'n you're ready, climb aboard and ride shotgun with me!





Starting the Game

You control all aspects of the game with your gun (represented by the flashing crosshairs). To start the game, interrupt the introduction by firing your Peacekeeper Revolver™. This brings up the controller option screen. Each choice highlights when you aim on it. Choose the option that corresponds with your controller. If it's the gun, the calibration screen appears and you can set your gun sights.

The game starts with the Main Menu. This menu shows several options you have during the game. You can return to the Main Menu at any point during the game by simply shooting the Main Menu button that appears in the lower left hand corner of the screen.





START
Starts a new game.

SAVE
Saves the current game.
You can only have one game saved at a time.

RESTORE
Restores the current saved game.

CONTINUE
Continues the game where it left off when you selected Main Menu.

RECALIBRATE
Allows you to change controllers or to reset the sights on your gun controller.

HELP
Provides more information about how to play the game.

QUIT
Exits the game.

DIFFICULTY LEVEL
Shoot to choose either Easy, Medium or Hard. The higher the difficulty level, the faster the bad guys shoot.

Game Play

During a game you see three displays in the lower portion of your screen.

MAIN MENU BUTTON
Brings up the Main Menu.

BULLET COUNT DISPLAY
Indicates the number of bullets you have. You start the game with six bullets and can reload at any time during the game. To reload shoot the Bullet Count Display.

LIFE INDICATOR
Each hat represents one of your "lives". When all three hats are gone, you're dead and the game is over.



Choose Your Guide

You're going to need a guide to get to that treasure. Each one has a different trail that will pit you against a wide variety of desperadoes. Pick any one:



•**Buckskin Bonnie**; she's a pretty one, pretty tough that is. And if you're of the mind to go through the badlands, she'll get you through.



•**The Professor** will take you the scenic route by train. His way's not always the straight way, but he's got an ace or two up his sleeve.



•**Shooting Beaver** knows a shortcut through Indian renegade land; and if you save his neck, he'll save yours if'n the time comes.

Each trail is on the **Treasure Map**. When you aim on a trail, a picture of your guide will appear on the map. Shoot to choose your guide.

Survival Hints

When you see a bad guy, let your six gun do the talking; shoot him before he shoots you. Each time you get shot, it'll cost you one of your "lives." Remember you only have three. You can also lose a life by killing an innocent bystander or letting your guide get killed. In other words, it's all up to you, Stranger — you and your gun.

Fastest Gun in the West

Seems some folks have heard of you in these parts. At different times in the game you may be called out to prove your speed and aim. Your Bullet Count Display will automatically be empty. You will have to quickly reload and fire to beat the gunslinger who challenged you. And if you don't... well, Boot Hill isn't far away!



The Secret of the Skulls

Keep your eyes open, Stranger. At different locations you will see a cow skull. Shoot it and you'll get a little extra help as you fight your way to the treasure.



Credits

CD-i Conversion Team

Executive Producer
Timothy R. Phillips

Producer
Jim Helein

Software Engineers
Mark Thomas
Jeff Geraci

Art
Ashley Bradford

Additional Sound
Rob Christiansen
Allen Palmer

Special Thanks to
Linda Delaney
Vicky Staubly
Jeff Sabat

Movie Digitization by
Laser Pacific Corporation

Original Game by
American Laser Games

For more information, or for help with this or any other Philips Media software products, call Customer Helpdesk on 0171 911 3081/91.

MAD DOG IS TERUG!

Inderdaad, stranger, je hebt me goed verstaan — Mad Dog McCree, de `dolle hond' van het wilde Westen, is terug en hij is nu doller dan ooit. Hij is ook nogal hebzuchtig. Hij maakt jacht op de Spanish Treasure die ergens op Superstition Mountain begraven ligt. Jij bent de aangewezen man om hem voor te zijn en die gestoorde killer voor eens en voor altijd af te knallen.



Het zal geen makkie worden. Achter iedere rots en om iedere bocht zit Mad Dogs bende verscholen, klaar om iedereen neer te schieten die zich ook maar in de buurt van die schat waagt. En als je het daar al niet van in je broek doet: de weg naar de schat krioelt ook nog eens van de bandito's, vogelvrijverklaarden en desperado's van het type waarvoor je, als je verstandig bent, hard zou weglopen. Dat soort lui leggen je net zo snel neer als dat ze je aankijken.

Om eerder bij die Spaanse schat te komen dan Mad Dog zul je een partner nodig hebben. En je mag zelf kiezen met wie je het liefst op pad wilt: Buckskin Bonnie, Shooting Beaver of de Professor. Ze nemen ieder een andere route, maar die kennen ze dan ook als hun broekzak. Zoek ze op en ze zullen je naar het goud gidsen!

Om die schat te pakken te krijgen, zul je trouwens nog wel iets meer nodig hebben dan een schop. Je zult hard moeten rijden, snel moeten trekken en goed kunnen mikken als je Mad Dog en zijn moordlustige bende wilt verslaan. Dus vreemdeling, als je klaar bent... spring op de bok en bewaak deze wagen met de vinger aan de trekker!

Starten



Alle facetten van het spel bedien je met je revolver (weergegeven door het knipperende vizier). Om de game te starten, onderbreek je de inleiding door je Peacekeeper Revolver™ af te vuren. Hierdoor verschijnt het scherm waarop je uit verschillende bedieningen kunt kiezen. De controller van jouw keuze licht op zodra je erop richt. Kies de optie die overeenkomt met je controller (GUN, REMOTE (de standaard afstandsbediening), TRACKBALL of de optie OTHER). Kies je voor de gun, dan verschijnt het scherm voor de kaliberbepaling en kun je je gun instellen.

De game begint bij het hoofdmenu (Main Menu). Dit menu laat je de opties zien waarover je tijdens het spel beschikt. Je kunt altijd terug naar het hoofdmenu door simpelweg op de toets Main Menu (links onderin het scherm) te schieten.





START
Hiermee start je een nieuw spel.

SAVE
De optie waarmee je de huidige game kunt bewaren.
Je kunt maar één game tegelijk saven.

RESTORE
Hiermee roep je het bewaarde spel weer op.

CONTINUE
Het spel gaat door waar je gebleven was toen je voor het Main Menu koos.

RECALIBRATE
Stelt je in staat van controller te veranderen of je gun opnieuw in te stellen.

HELP
Hiermee vind je meer informatie over hoe je dit spel speelt.

QUIT
Om het spel af te sluiten.

DIFFICULTY LEVEL
Kies de moeilijkheidsgraad die bij je past: Easy (voor groentjes), Medium (gemiddeld) of Hard (voor gevorderden). Hoe hoger het niveau, hoe sneller de `bad guys' schieten.

Het Spel

Tijdens het spelen zie je onderin je scherm drie toetsen waarop je kunt schieten:

MAIN MENU
Om naar het hoofdmenu terug te keren.

KOGELS
Geeft het aantal kogels weer dat je nog hebt. Je begint met zes kogels en kunt tijdens het spel altijd herladen. Hiertoe schiet je op deze kogel-toets.

LEVENS
Iedere cowboyhoed staat voor een van je `levens'. Zodra alle drie de hoeden zijn verdwenen, ben je dood en is het spel over.



Kies je partner

Om bij de schat te komen, zul je een partner nodig hebben. Ze kennen ieder een andere route die je oog in oog brengt met tal van desperado's, de één nog lelijker dan de ander. Kies maar een partner:



- **Buckskin Bonnie**; een aardige meid, dat wil zeggen aardig stoer. En als je van plan bent om door woeste streken te trekken, dan sleept zij je er wel doorheen.



- **De Professor** neemt je mee op een schilderachtige treinrit. Zijn weg is niet altijd de kortste, maar hij heeft een paar troeven achter de hand.



- **Shooting Beaver** kent een kortere weg door het verraderlijke grondgebied van de Indianen; als je zijn nek redt, dan zal hij de jouwe redden zodra het zo ver is.

Iedere route staat op de **Treasure Map** (schatkaart). Zodra je op een route richt, verschijnt er een foto van je gids op de kaart. Door vervolgens te schieten, kies je je partner.

Tips om te overleven

Zodra je een slechterik ziet, laat je je revolver spreken; schiet hem neer voordat-ie jou neerschiet. Telkens wanneer je neergeknald wordt, kost het je één van je `levens'. En vergeet niet: je hebt er maar drie. Ook kun je een leven verliezen als je een onschuldige omstander doodschiet of als je je partner overhoop laat schieten. Met andere woorden: alles hangt van jou af, stranger — van jou en je revolver.

De snelste scherpschutter in het Westen

Je schijnt in deze contreien een zekere reputatie te hebben. Op verschillende momenten in het spel kun je worden uitgedaagd om je snelheid en richtvermogen te bewijzen. Je kogels zullen vanzelf opraken, dus je zult snel moeten herladen en vuren om de revolverheld te verslaan die jou uitdaagde. En lukt je dat niet... tja, Boot Hill ligt slechts op een steenworp afstand!



Het mysterie van de schedels

Geef je ogen goed de kost, stranger. Op verschillende plekken zul je een koeieschedel tegenkomen. Schiet erop en je zult wat extra hulp krijgen op je zoektocht naar de schat.



Credits

CD-i Conversion Team

Executive Producer
Timothy R. Phillips

Producer
Jim Helein

Software Engineers
Mark Thomas
Jeff Geraci

Art
Ashley Bradford

Additional Sound
Rob Christiansen
Allen Palmer

Special Thanks to
Linda Delaney
Vicky Staubly
Jeff Sabat

Movie Digitization by
Laser Pacific Corporation

Original Game by
American Laser Games



MAD DOG IST WIEDER DA!

Ja, Fremder, Du hast richtig gehört - Mad Dog McCree ist wieder da und er ist gefährlicher denn je. Er ist wahnsinnig habgierig und ist hinter dem spanischen Schatz her, der in den Mountains von Superstition vergraben ist. Dich brauchen wir, um Mad Dog zu schlagen und ein für alle Mal mit diesem verrückten Killer Schluß zu machen.

Das wird nicht ganz leicht sein. Mad Dogs Bande versteckt sich hinter jedem Felsen und hinter jeder Wegbiegung, um jeden umzubringen, der in die Nähe des Schatzes kommt. Falls Dich das alles immer noch nicht erblassen läßt, dann sind da noch andere Banditen, Abtrünnige und Desperados, von der Sorte, wie sie jeden nur die Flucht ergreifen lassen, denn die schießen schneller auf Dich, noch bevor sie Dich überhaupt angesehen haben.

Du brauchst auf jeden Fall jemanden, der Dich zum Gold führt, bevor Mad Dog dort ist. Entweder nimmst Du Buckskin Bonnie, Shooting Beaver oder den Professor mit. Jeder von ihnen wird eine andere Route einschlagen, aber alle 3 kennen sich gut aus.

Nur mit einer Schaufel allein, kommst Du nicht zum Schatz. Du mußt wie der Teufel reiten, schnell ziehen und sofort schießen, wenn Du Mad Dog und seine Mörderbande schlagen willst. Also, Fremder, wenn Du bereit bist, dann laß uns losreiten!





SPIEL STARTEN

Du kontrollierst das ganze Spiel mit Deinem Revolver (Fadenkreuz). Möchtest Du das Spiel beginnen, unterbreche die Einführung, indem Du mit Deinem Peacekeeper-Revolver™ schießt. Suche Dir Dein entsprechendes Eingabegerät aus (Gun, Remote, Trackball, Other), was dann hervorgehoben dargestellt wird. Ist es der Revolver, so wird der Bildschirm die Kalibrierung einblenden und Du kannst Deine Einstellung festlegen.

Das Spiel beginnt mit MAIN MENU (Hauptauswahl). Es werden mehrere Optionen angezeigt. Während des Spiels kannst Du jederzeit zur Hauptauswahl zurückkehren, indem Du einfach auf MAIN MENU, unten am linken Bildschirmrand, zielst.





START
Startet ein neues Spiel.

SAVE (Sichern)
Speichert das laufende Spiel. Du kannst jedoch nur 1 Spiel zur Zeit speichern.

RESTORE (Wieder herstellen)
Stellt das laufende und gesicherte Spiel wieder her.

CONTINUE (Spiel fortsetzen)
Setzt das Spiel an der Stelle fort, an der Du das Hauptmenü gewählt hast.

RECALIBRATE (Neu kalibrieren)
Hiermit kannst Du Dir ein anderes Eingabegerät aussuchen oder die Einstellungen Deines Revolvers ändern.

HELP (Hilfe)
Gibt Dir weitere Informationen über das Spiel.

QUIT (Verlassen)
Hiermit verläßt Du das Spiel.

SCHWIERIGKEITSGRAD
Schieß, um entweder EASY, MEDIUM oder HARD (leicht, mittel- oder schwer) auszuwählen. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto schneller schießen die Kerle.

SPIELEN

Während des Spiels siehst Du 3 Displays im unteren Teil des Bildschirms.

MAIN MENU
Hiermit gelangst Du zur Hauptauswahl.

PATRONEN ZÄHLEN
Zeigt Dir an, wieviele Patronen Du hast. Zu Beginn startest Du mit 6 Patronen und Du kannst jederzeit während des Spiels nachladen. Um nachzuladen, ziele auf das entsprechende Display.

LEBEN
Jeder Hut, der hier zu sehen ist, bedeutet eines Deiner Leben. Ist von den 3 Hüten keiner mehr übrig, so lebst Du nicht mehr und das Spiel ist zu Ende.



WÄHLE EINE PERSON:

Du wirst jemanden brauchen, der Dich zum Schatz führt. Jede Person verfolgt eine andere Spur, und Du mußt gegen eine Reihe von Desperados antreten.

Wähle:



Buckskin Bonnie: Sie ist sehr schön und ziemlich hart ist sie auch. Wenn Du vorhast, durch die Badlands zu reiten, wird sie Dich da durchbringen.



Der Professor dagegen, wird Dich mit dem Zug begleiten. Seine Wege sind nicht immer die direkten, aber er hat immer 1 oder 2 Asse in seinem Ärmel.



Shooting Beaver kennt eine Abkürzung durch das Indianerland, und wenn Du seinen Hals rettest, wird er auch Deinen retten, wennimmer es soweit ist.

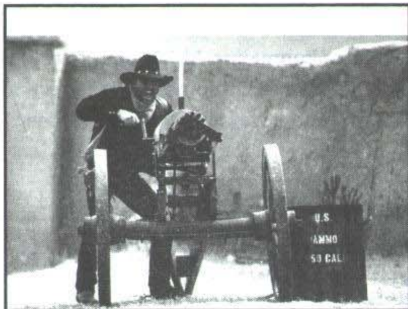
Jede Spur ist auf der Schatzkarte eingezeichnet. Zielst Du auf eine Spur, erscheint das Bild der Person, die Dich begleitet.

ÜBERLEBENSHINWEISE

Siehst Du einen der Halunken, so laß Deine Waffen sprechen und erschieße ihn, bevor er Dich erschießt. Jedesmal, wenn er Dich getroffen hat, kostet es Dich eines Deiner Leben. Bedenke, Du hast nur 3. Du kannst allerdings auch ein Leben verlieren, wenn Du einen Unschuldigen getötet hast oder Dein Begleiter erschossen wurde. Mit anderen Worten, Fremder, es liegt alles bei Dir, bei Dir und Deinem Revolver.

SCHNELLSTER REVOLVERHELD

Scheinbar haben einige Leute schon von Dir gehört. Es könnte sein, daß Du Deine Schnelligkeit und Treffsicherheit während des Spiels beweisen mußt, dabei wird Deine Kugeltrommel automatisch leer. Du mußt deshalb schnell nachladen und schießen, um die Pistolenhelden, die Dich herausfordern, zu schlagen. Schaffst Du das nicht, ja dann .... ist Boot Hill nicht weit weg.



DAS GEHEIMNIS DER SCHÄDEL

Halte Deine Augen offen, Fremder. An verschiedenen Orten wirst Du Rinderschädel sehen. Ziele darauf und Du bekommst eine kleine zusätzliche Hilfe, während Du Dir Deinen Weg zu dem Schatz freikämpfst.



Credits

CD-i Conversion Team

Executive Producer
Timothy R. Phillips

Producer
Jim Helein

Software Engineers
Mark Thomas
Jeff Geraci

Art
Ashley Bradford

Additional Sound
Rob Christiansen
Allen Palmer

Special Thanks to
Linda Delaney
Vicky Staubly
Jeff Sabat

Movie Digitization by
Laser Pacific Corporation

Original Game by
American Laser Games

Wenn Sie Fragen zu CD-i haben oder weitere Informationen wünschen, wenden Sie sich bitte an die Philips Media CD-i Hotline, Wendenstr. 35-43, 20097 Hamburg Telefon: 040-23629-100, Fax: 040-223692-101.

MAD DOG EST DE RETOUR!

Eh oui, Etranger, vous m'avez bien entendu... Mad Dog McCree est de retour, plus féroce que jamais ! Et, cette fois-ci, il veut s'en mettre plein les poches... Il est à la recherche du trésor des conquistadores qui serait enfoui sous la " Montagne Superspición ". L'aventure vous tente ? Alors pourquoi ne pas le doubler... et faire en sorte que cette maudite canaille soit expédiée ad patres...

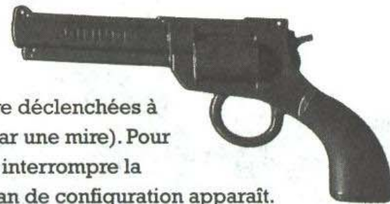


Attention, il ne s'agit pas là d'une promenade de santé. La bande de Mad Dog est partout, terrée dans les ravines, dissimulée derrière les rochers, à l'affût de tous ceux qui oseraient s'approcher du trésor. Si cette perspective ne vous fait pas trembler d'effroi, sachez que vous devrez évoluer au sein de toute une bande de renégats et desperados pour parvenir au trésor qu'ils convoitent eux aussi. Les plus sensés tourneront bride plutôt que de s'y frotter. N'oubliez pas : ces bandits tirent à vue, avant même que vous ayez le temps d'ouvrir la bouche !

Il est préférable que vous soyez accompagné d'un guide avant de vous lancer sur la piste du trésor. Choisissez le compagnon de route qui vous plaît : Buckskin Bonnie, Shooting Beaver ou encore le Professeur. Chacun emprunte une route différente, avec ses tours et ses détours... mais ils connaissent leur affaire et vous guideront jusqu'au trésor.

Il ne suffit pas de savoir manier la pelle pour trouver le précieux métal. Il vous faudra éperonner votre cheval, tirer le premier et faire mouche si vous voulez échapper à Mad Dog et à ses gibiers de potence. Alors, Etranger, si vous êtes prêt, en selle !
Et n'oubliez pas de garder le doigt sur la gâchette !

Pour commencer la partie



Toutes les actions accessibles peuvent être déclenchées à l'aide de votre colt (symbolisé à l'écran par une mire). Pour démarrer le jeu rapidement, vous pouvez interrompre la séquence d'introduction en "tirant". L'écran de configuration apparaît. Lorsque vous placez la mire sur une option, celle-ci se met en surbrillance. Choisissez l'option correspondant à votre périphérique de contrôle parmi : "Commande à distance", "Trackball", "Autre" et "Arme". Si vous choisissez "Arme", l'écran de réglage apparaît afin que vous ajustiez votre tir.

Le jeu débute en affichant le menu principal. Celui-ci vous indique les diverses options disponibles. Vous pouvez revenir au menu principal à tout moment en tirant sur le bouton " Menu principal " situé dans la partie inférieure gauche de l'écran.





COMMENCER

Pour entamer une nouvelle partie.

GARDER

Pour sauvegarder la partie en cours. Vous ne pouvez sauvegarder qu'une seule partie à la fois.

RAPPELER

Pour charger la partie sauvegardée.

CONTINUER

Pour reprendre la partie là où vous l'avez laissée au moment de la sauvegarde.

RECALIBRER

Pour passer d'un périphérique de contrôle à un autre ou modifier les réglages du tir.

QUITTER

Pour quitter le jeu.

ASSISTANCE

Pour obtenir des informations sur le déroulement du jeu.

NIVEAU DE DIFFICULTE

Vous avez le choix entre "Facile", "Moyen" ou "Dur". Plus le niveau de difficulté est élevé, plus le tir de vos ennemis est rapide.

Déroulement d'une partie

Trois types d'indications s'affichent en bas de l'écran en cours de partie :

MENU PRINCIPAL

Cliquez sur ce bouton pour revenir à l'écran principal.

RESERVE DE MUNITIONS

Vous débutez une partie avec six balles dans votre barillet, mais vous pouvez recharger votre six coups à tout instant en tirant sur la réserve de munitions. L'indicateur vous renseigne sur le nombre de balles restantes.

INDICATEUR DE VIES

Chacune de vos vies est représentée par un chapeau. Lorsque les trois chapeaux qui vous sont attribués au début se sont envolés, la partie est terminée...



Choix d'un guide

Vous ne connaissez pas la contrée, il vous faut donc un guide. Parmi les trois qui vous sont proposés, chacun a sa piste préférée ; cependant, aucun ne peut vous éviter l'affrontement avec les desperados. Choisissez celui qui vous accompagnera :



• **Buckskin Bonnie** : Elle a du répondant et, le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle ne se laisse pas intimider. Elle connaît tous les coins et recoins de sa piste et vous mènera donc à bon port.



• **Le Professeur** préfère le train car il passe à travers les plus beaux paysages. Il adore louvoyer pour éviter les obstacles et a plus d'un tour dans son sac.



• **Shooting Beaver** connaît un passage à travers le territoire indien. Si vous le tirez d'un mauvais pas, il vous sera reconnaissant et vous sauvera la vie au bon moment.

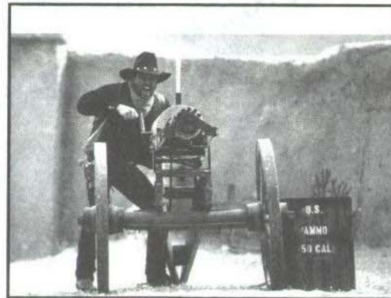
Pour compléter la carte que vous a remise l'homme à l'agonie sur **le bord de la route**, il faut que vous trouviez le (bon !) moine. Chacune des pistes apparaît sur la carte du trésor. Lorsque vous pointez votre arme sur l'une d'entre elles, le portrait du guide correspondant s'affiche. Tirez pour choisir un guide.

Comment survivre...

Lorsque vous décelez la présence d'un brigand, laissez parler votre six coups. Un seul mot d'ordre est de rigueur : tirez avant d'être tué. Chaque fois que vous êtes touché, vous mangez votre chapeau et perdez une vie. Rappelez-vous, vous n'en avez que trois : vous n'êtes pas un chat... C'est œil pour œil, dent pour dent : lorsque vous vous trompez de cible et que, par le plus pur des hasards, vous abattez un innocent, ou encore si votre guide se fait tuer, une vie vous est retirée. En un mot comme en cent, vos vies sont entre vos mains ou plutôt dans le creux de celle qui serre la crosse de votre colt.

La meilleure gâchette de l'Ouest

Il semble que votre réputation vous précède : des pieds tendres ou des inconscients (ou peut-être les deux...) brûlent d'envie de vous défier. Dans ce cas, vos munitions tombent à zéro. Il vous faut sur le champ recharger et tirer pour vous débarrasser de votre adversaire. Si vous tardez ou si vous le ratez, le cimetière n'est pas loin !



Le secret des crânes

Ouvrez l'œil, et le bon. Un crâne de Longhorn apparaît de temps en temps sur l'écran. Si vous tirez dessus, un indice vous est donné pour mieux vous guider sur la piste du trésor.

Credits

Conversion au format CD-i

Producteur exécutif :
Timothy R. Phillips

Réalisateur :
Jim Helein

Ingénieurs informaticiens :
Mark Thomas
Jeff Geraci

Conception artistique :
Ashley Bradford

Bruitage additionnel :
Rob Christiansen
Allen Palmer

Remerciements :
Linda Delaney
Vicky Staubly
Jeff Sabat

Numérisation vidéo :
Laser Pacific Corporation

Version originale :
1992/94 American Laser Games

Version française :
1996 Philips Media France/Studio 57

Produit par :
Capital Multimedia inc

